PROYECTO DE REDISEÑO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE TECNOLOGÍA

Propuesto por:
Prof. Elvis Enrique Santizo Bajxac
Dirigido a: Junta Directiva / Dirección Académica

1. Introducción

En un contexto educativo donde la tecnología evoluciona constantemente, surge la necesidad de actualizar las metodologías de enseñanza y aprendizaje en el área tecnológica. Este proyecto propone rediseñar la ruta de aprendizaje para promover una enseñanza más práctica, significativa y orientada a la resolución de problemas reales.

La propuesta busca integrar contenidos interconectados durante las primeras unidades académicas para culminar con la elaboración de un proyecto integrador individual y posteriormente, fomentar el trabajo en equipo mediante la presentación de proyectos grupales en una feria tecnológica o científica institucional.

2. Objetivo General

Rediseñar la ruta de aprendizaje en el área de tecnología para fomentar la aplicación práctica del conocimiento, la integración de contenidos y el desarrollo de competencias tecnológicas, creativas y colaborativas con enfoque en la realidad laboral.

3. Objetivos Específicos

1. Establecer una secuencia de contenidos conectados que faciliten el aprendizaje progresivo y significativo.
2. Motivar a los estudiantes a aplicar los conocimientos adquiridos en proyectos individuales y grupales.
3. Incorporar el uso de herramientas tecnológicas reales, como sistemas CRM, para gestionar el avance de los proyectos.
4. Promover el pensamiento crítico, la innovación y la resolución de problemas reales mediante la tecnología.
5. Culminar cada semestre con una exposición o feria tecnológica que visibilice los logros de los estudiantes.

4. Fundamentación Pedagógica

El proyecto se fundamenta en el aprendizaje basado en proyectos (ABP), una metodología activa que coloca al estudiante como protagonista de su aprendizaje. Esta metodología permite que los contenidos teóricos cobren sentido al ser aplicados en un contexto práctico.

Además, fomenta competencias transversales como la colaboración, comunicación, creatividad y pensamiento crítico, en concordancia con los pilares de la educación del siglo XXI. Al integrar el uso de herramientas CRM (Customer Relationship Management), el aprendizaje se alinea con la realidad laboral actual, permitiendo que el estudiante adquiera competencias profesionales de planificación, seguimiento y presentación de resultados.

5. Propuesta Metodológica

Primera Fase – Integración de Contenidos (Unidades 1 y 2):
- Se abordarán los temas base del área tecnológica (fundamentos de informática, herramientas digitales, seguridad en línea, programación básica o diseño digital).
- Cada unidad estará enlazada con la siguiente, de manera que los conocimientos se apliquen progresivamente en la construcción de un producto o prototipo.
- Durante las unidades 1 y 2 se evaluará el progreso individual de cada estudiante, brindando retroalimentación (feedback) constante sobre los trabajos en desarrollo. Esto permitirá identificar fortalezas y áreas de mejora antes de integrar los aprendizajes en el proyecto final.

Segunda Fase – Proyecto Individual (Unidad 3 - Primera parte):
- A finales de la segunda unidad y durante la primera parte de la tercera, los estudiantes integrarán y afinarán sus proyectos, aplicando los conocimientos adquiridos.
- Estos proyectos serán revisados y ajustados antes de su presentación formal, garantizando un producto final coherente, funcional y bien fundamentado.
- Cada estudiante deberá utilizar un sistema CRM educativo (por ejemplo: Trello, Notion, Monday, HubSpot, etc.) para registrar y monitorear las etapas de su proyecto, tal como se realiza en entornos laborales reales. De esta forma, se promueve la organización, la planificación y la responsabilidad profesional desde el aula, formando personas preparadas para la realidad del ámbito laboral.

Tercera Fase – Proyecto Grupal (Segundo Semestre):
- Los estudiantes se organizarán en equipos para desarrollar proyectos colaborativos, donde combinarán sus habilidades individuales.

- Los proyectos se presentarán en una feria tecnológica o científica institucional, promoviendo la innovación, la investigación y el trabajo en equipo.

6. Evaluación

La evaluación se basará en criterios cuantitativos y cualitativos, con especial énfasis en el progreso, la aplicación práctica y la creatividad:

Criterio	Descripción	Porcentaje sugerido
Participación activa	Colaboración, responsabilidad y compromiso en las actividades	20%
Progreso individual y retroalimentación	Desarrollo continuo de tareas y mejoras según feedback docente	15%
Uso del CRM	Registro, seguimiento y cumplimiento de etapas del proyecto	10%
Proyecto individual	Aplicación de contenidos, creatividad y presentación	20%
Proyecto grupal	Trabajo en equipo, innovación, impacto y presentación final	25%
Evaluaciones teóricas	Pruebas cortas, cuestionarios o autoevaluaciones	10%

7. Beneficios Esperados

- Mayor motivación y participación de los estudiantes.
- Aprendizajes más duraderos y significativos.
- Desarrollo de habilidades tecnológicas, creativas y comunicativas.
- Integración de prácticas laborales reales dentro del entorno educativo.
- Proyección institucional mediante ferias o exposiciones.
- Fortalecimiento del sentido de pertenencia y trabajo colaborativo.

8. Recursos Necesarios

- Laboratorio de computación o acceso a dispositivos tecnológicos.
- Acceso a plataformas CRM gratuitas o educativas.
- Materiales digitales de apoyo (software educativo, herramientas en línea).
- Espacio físico o virtual para la feria tecnológica.
- Coordinación interdisciplinaria con otras áreas (matemática, arte, ciencias).

9. Conclusión

Esta propuesta busca transformar el enfoque del área de tecnología, pasando de una enseñanza centrada en la teoría a una experiencia educativa integral, práctica y alineada con los desafíos del mundo actual.

El profesor Elvis Santizo presenta esta iniciativa con el propósito de fortalecer la calidad educativa, fomentar la creatividad estudiantil y proyectar institucionalmente el compromiso con la innovación tecnológica y la formación para la vida laboral.

10. Firma

_____

Prof. Elvis Enrique Santizo Bajxac
Docente Área de Tecnología